Wizardry®

ADVENTURER'S NOTEBOOK #1

for wizardly III "The knight of Diamonds"

ウィザードリィIII用・冒険記録帳



ファミコン必勝本
Vol.5 3月2日号特別付録
1990年3月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第5号通巻90号

Printed in Japan

THE HISTORY OF WIZARDRY

ＦＣ版のウィザードリィも今回で３作を数えることになるが、オリジナルのアメリカ版はすでに５作目まで発売されており、国産パソコン版も間もなく最新作の移植が完了する。ここでウィズのシリーズとしての歴史を再確認し、ＦＣ版ウィズIII『ダイヤモンドの騎士』がどのような位置にあるのかを探ってみたい。

パソコン版ウィザードリィ

シナリオI・狂王の試練場



↑ＲＰＧ界に燦然と輝く不朽の名作。魔除けを取り戻せ

パソコンゲーム史上に初めて３Ｄ迷路形式のＲＰＧを持ち込んだ記念碑的作品。現在のコンピュータＲＰＧのほとんどが９年前に登場したこのゲームのシステムを未だに継承していることからも、入門シナリオながらその完成度の高さが窺える。

シナリオII・ダイヤモンドの騎士



↑育て過ぎたキャラを移すとつまらない。最後の謎が難解

前作で育てたキャラクターを移してそのまま使える上級者向けシナリオ。地下１階から強力なモンスターが続々と登場し、実質レベル13以上のパーティを移さないとてとても生き残れないバランスに設定されている。謎解きも初登場した。

シナリオIII・リルガミンの遺産



↑前の２作に比べて爽快感に欠ける展開。謎も多数あり

前作でキャラクターのレベルがインフレ状態になってしまったため、キャラクターを移せはするものの子孫という設定で、レベル１まで戻す処置がとられた。善悪に分かれたフロアや難解な謎解きなど、シナリオの内容はより高度になっている。

シナリオIV・ワードナの逆襲



↑敵は冒険者。魔物の辛さが身にしみてわかる異色シナリオ

シリーズ５作中で一際異彩を放つ作品。シナリオＩの迷宮の主であるワードナが主人公となり、魔物を引き連れて迷宮の底から復活するというストーリーで、むしろＡＶＧ色が強いシナリオだ。謎はもはや狂的に難しく、解ける方が異常である。

シナリオV・渦の中心

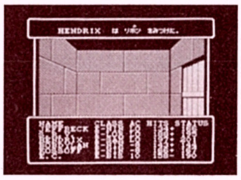


↑ウルティマシリーズにも影響を受けている最新作

基本線は以前の３作に戻ったものの、魔法を始めとする戦闘システムに大幅な改良が加えられ、また迷宮内で出会うキャラクターと会話を交わせるなどの新要素も多数取り入れられている。キャラクターの移動は可能だが、やはりレベル１から。

ファミコン版ウィザードリィ

シナリオI・狂王の試練場



↑今もって人気の高い長寿作品。パソコン版を凌ぐ出来

パソコンでは20種類ほどしかなかったモンスターグラフィックを強化し、不確定グラフィックまで用意するというＦＣ版独自のコンセプトを確立。パソコン版をプレイした人でも楽しめるのが素晴らしい。６、７、８階のマップはオリジナル。

シナリオII・リルガミンの遺産



↑経験値をやや高くしたＦＣ版。敵はほぼアップル版準拠

ＲＯＭカセットのためキャラクターの転送が難しいため、レベル１からのバランスになっているパソコン版のIIIが先に移植され、ＦＣ版のIIとなった。ほとんど変更点はないが、パソコン版には存在しない村正や聖なる鎧があり、バランスは甘い。

シナリオIII・ダイヤモンドの騎士



↑これほどオリジナリティの高い移植はウィズでは異例

パソコン版のIIをベースにしてはいるものの、キャラクターがレベル１からスタートするためほとんどオリジナルに近い。モンスターはIVから登場する者もあり、またVの呪文も取り入れられている。マップやイベントはほぼ手直しされた。

ウィザードリィが世に登場したのは1981年、パーソナルコンピュータなるものがまだマイコンと呼ばれることの方が多かった頃であり、わずかながらも普及の兆しを見せ始めていた――そんな時代のことだった。機種はアメリカの古典的名機・アップル。現在その地位を失いつつあるが、かつては圧倒的なソフトの量でパソコンの頂点に君臨し続けた現役のコンピュータだ。ウィズの第１歩としては、これ以上に相応しい機種はなかっただろう。そしてこのゲームは瞬く間に、さまざまなパソコンに使えるように移植されていったのである。

時は流れ、ＦＣ版のウィズに極めてオリジナルに近いものが登場しようとしている。ここでプレイヤーのすべきことは何か。多分、このウィズを楽しみ尽くすことではないだろうか。

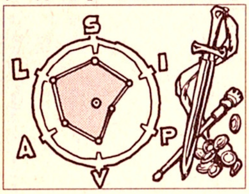
そこで、我々はあえて詳細なマップは掲載しない。マッピングまで含めて、とことん楽しんで欲しいのだ。もちろん、このノートはそれを書き込むためのものだ。自分自身の手で、ぜひ６層の地下迷宮の完全な地図を完成させてもらいたい。その時こそ、このノートは真の輝きを帯びてくれるのだから――。

NEW CHARACTER MAKING

IIIではキャラクターの種族による特性値の上限に変更が加えられた。これまではどの種族でも最終的なアビリティはオール18になったが、今回基本特性値＋10ポイントが上限になったことで種族間の差異や職業の向き不向きが出てくるようになった。これに伴い、忍者へのクラスチェンジの条件値が引き下げられたことに注目したい。

種族――RACE

人間(Human)

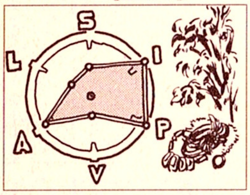


S――8→18
I――8→18
P――5→15
V――8→18
A――8→18
L――9→19



飛び抜けて優秀な特性値がないものの、信仰心以外はすべて18ポイントと一番バランスのとれた種族である。感情移入もしやすい。

エルフ(Elf)

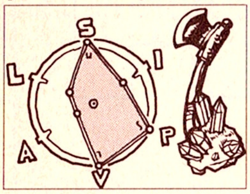


S――7→17
I――10→20
P――10→20
V――6→16
A――9→19
L――6→16



知恵と信仰心が最終的に20ポイントまで上昇するため、僧侶や魔術師、ビショップに最適。ただし生命力が低くＨＰが伸びにくい。

ドワーフ(Dwarf)

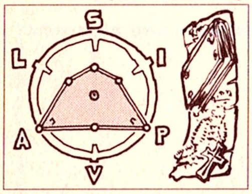


S――10→20
I――7→17
P――10→20
V――10→20
A――5→15
L――6→16



力、信仰心、生命力が20ポイントに達するため、戦士や侍、特にロードを狙うには最適。しかし素速さが低く、手の遅さは致命的。

ノーム(Gnome)

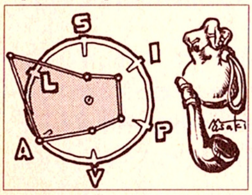


S――7→17
I――7→17
P――10→20
V――8→18
A――10→20
L――7→17

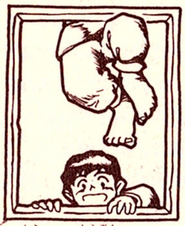


最終的に17ポイントを下回る特性値がないバランス型。しかも素速さが20ポイントと高く、どの種族もそつなくこなせるお得な種族。

ホビット(Hobbit)



S――5→15
I――7→17
P――7→17
V――6→16
A――12→22
L――15→25



素速さが２ポイント上昇したおかげで生まれた時から盗賊になれる。運の高さも驚異的だが、ＨＰは伸びにくく攻撃力も低い。

職業――CLASS

戦士(Fighter)

善・中立・悪

条件	S	I	P	V	A	L
	11	—	—	—	—	—

成長が早いためＨＰが伸びやすく、ほとんどすべての武具を使用可能。

魔術師(Mage)

善・中立・悪

条件	S	I	P	V	A	L
	—	11	—	—	—	—

レベル13で魔術師系の全呪文を習得する。パーティに１人は必要。

僧侶(Priest)

善・悪

条件	S	I	P	V	A	L
	—	—	11	—	—	—

レベル13で僧侶系の全呪文を習得する。ディスペル能力も高い。

盗賊(Thief)

中立・悪

条件	S	I	P	V	A	L
	—	—	—	—	11	—

成長が早く、宝箱の罠を外す能力を持つ。戦力は低いが不可欠だ。

司教(Bishop)

善・悪

条件	S	I	P	V	A	L
	—	12	12	—	—	—

魔術師・僧侶の呪文を同時に習得する。ただしマスターはレベル28。

侍(Samurai)

善・中立

条件	S	I	P	V	A	L
	15	11	10	14	10	—

レベル22ですべての魔術師呪文をマスターする剣士。村正使用可能。

君主(Lord)

善

条件	S	I	P	V	A	L
	15	12	12	15	14	15

レベル16ですべての僧侶呪文をマスターするお得なエリート戦士。

忍者(Ninja)

悪

条件	S	I	P	V	A	L
	15	17	15	16	15	16

条件オール17からやや引き下げられた。KOD'sの武具は装備不可能。

ターボファイルでシナリオ間の転送も可能

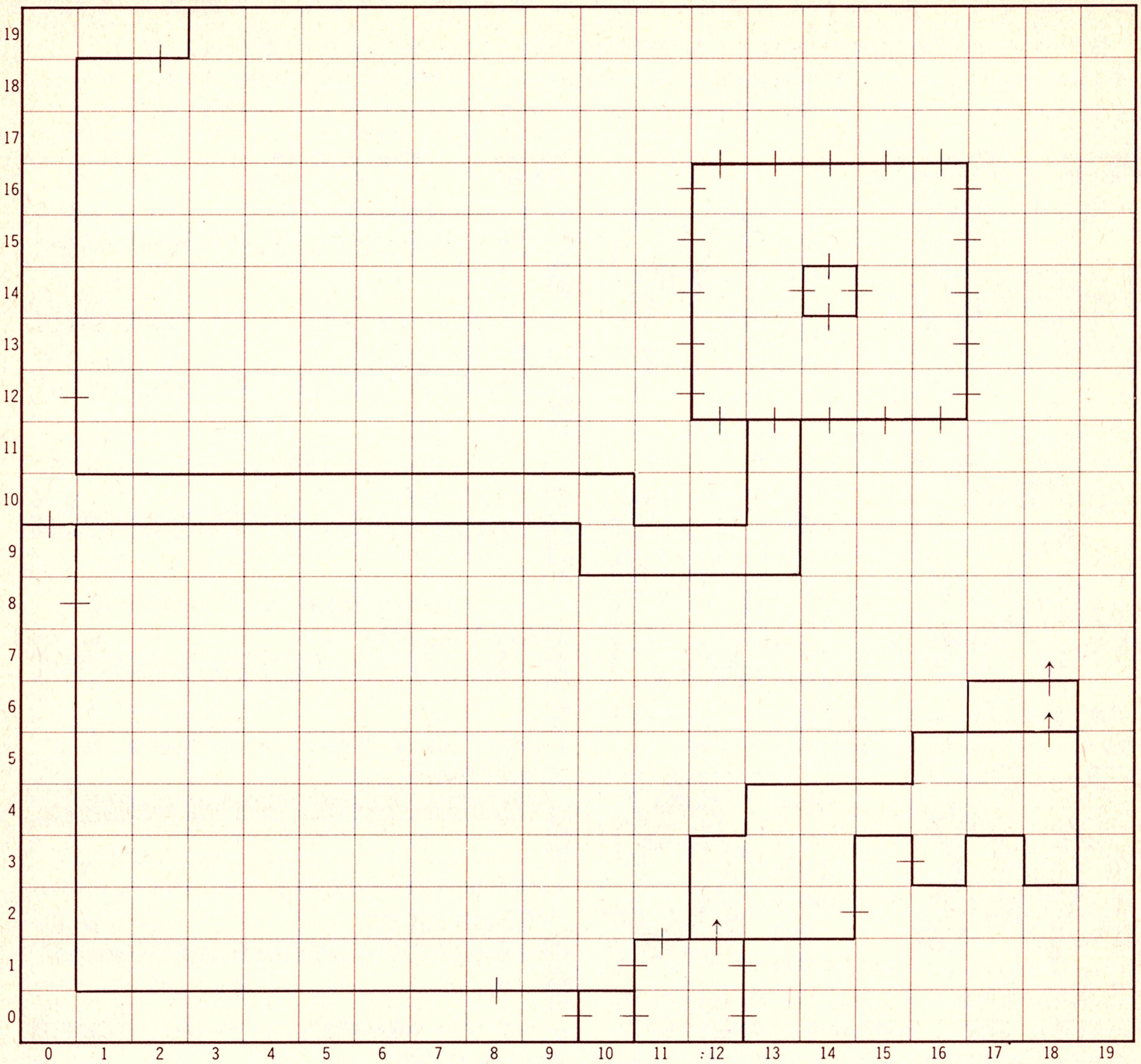
別売りのターボファイルを使用すれば、IやIIからキャラクターを転送することもできる。レベル１まで戻されるが特性値は有利だ。逆方向の転送は残念ながら無理。





地下1階

闇の向こうに伝説の鎧が潜む



まずは小手調べ。レベル1の非力なキャラクターたちを少しずつ育て上げ、魔術師がマハリトを覚えるまでが第一段階だ。目標レベルは5。ここまで成長させておけば、とりあえずこのフロアで死人を出すようなこともないだろう。

はじめのうちはあまり遠くまで行かず、南西部に幾つかある小部屋でモンスターと小競り合いを続けること。クリーピングコイン？でも出現すれば御の字だ。うまく仲間を呼ばせて増殖稼ぎをすればあっという間に目標レベルに到達してしまうだろう。この冒険初期に注意すべきモンスターは、地下2階がベースながらごくまれに姿を現すハイウェイマン。ろくな防具をつけていないこの時点では、確率は低いながらもクリティカルヒットは脅威である。また、マジシャンと破戒僧は攻撃呪文を使うので、HPがないに等しい後衛の魔術師がダメージを受ける危険がある。これらの相手は先手を打ってカティノで眠らせるなどの配慮が必要だろう。

さて、自信と実力がついたならいよいよこのフロア全体のマッピングに入ろう。テレポート地帯が何ヵ所かあるが、とりたてて苦労もなく地図ができ上がっていくはずだ。マッピングの過程で『錆びた鍵』は拾えるだろうし、固定遭遇のコボルドキングを倒せば『血まみれのバッジ』も手に入る。こいつはキングと名がついてはいても、レベル5になったパーティなら1ターンで叩きのめせる体力バカだから安心してよろしい。

マップ内の記号

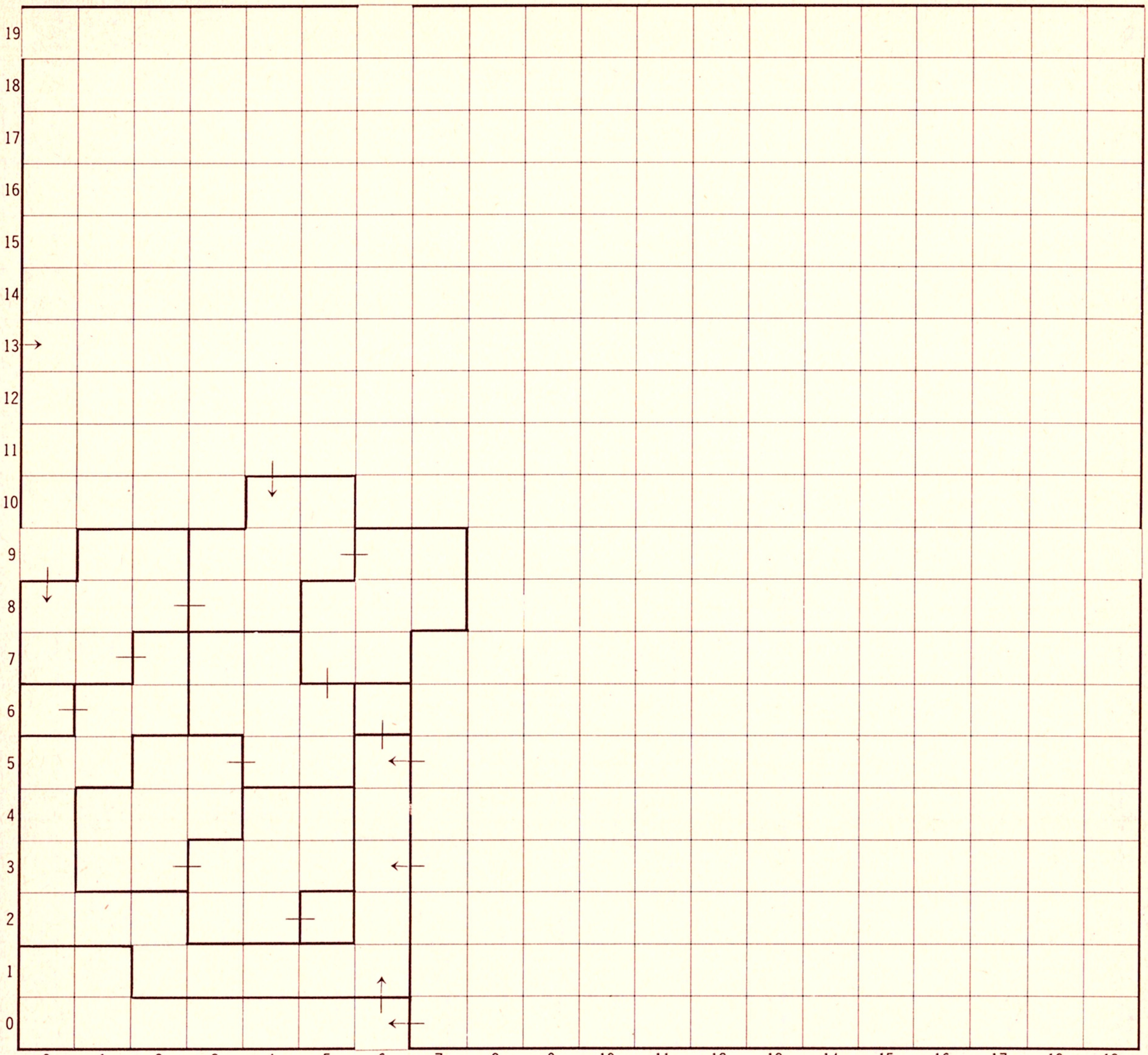
- 錆びた鍵
- 黒檀の鍵
- 落とし穴
- マーフィーズゴースト
- コボルドキング（血まみれのバッジ）
- マジックアーマー（伝説の鎧）

このフロアのKOD'sアイテム・マジックアーマーが待っている南東のブロックには、一度2階に下りてアイテムを取ってこないと入ることができない。この〝一度下りる〟がこの迷宮の基本パターンなので、マップが完成しないからといってイラつかずにおとなしく2階へ行ってこよう。

マジックアーマーはとにかくHPがある。呪文は効かないので前衛がひたすら斬るしかない。倒せばKOD'sアーマーに早変わり。

地下2階

テレポーターで飛び交う盾の階



この階から早くも、敵モンスターの攻撃は熾烈なものになってくる。呪文を使いながらこちらの呪文は無効化する強敵スモッグビースト（経験値はこの階では相当高い）を筆頭に、特殊攻撃で言うならハイウェイマンに加えてボーパルバニーと本家ニンジャのクリティカルヒットやドゥームトードとドラゴンフライのブレス、さらにはマミーのエナジードレインまでもが登場するのである。冒険者のパーティはこれらのモンスターが攻撃を繰り出してくる前に倒せるだけの力を身につけておかないと、命とレベルがいくらあっても足りないのだ。1階で培った実力で何とか戦えないこともないけど、遠出を始めるのはせめて魔術師がダルト、ラハリトを覚えるレベル7になってから。僧侶もマポーフィックやラツマピック、ロミルワを覚えて冒険がより安全に、スムーズに行えるようになっていることだろう。

マッピングをするに当たっての注意事項は、1階に比べて後戻りの難しいテレポーターが多いことと、一方通行の扉が随所に存在するという点。つまり、調子に乗って未踏のエリアに進んでいくうちに、いつの間にか退路を断たれてしまっているというような事態が起こりやすいのだ。城に帰ろうにもそのルートが見つからず、小競り合いでMPをすり減らして全滅、なんてことになっては目も当てられない。後方確認を怠らず、時には戻る勇気が必要だ。

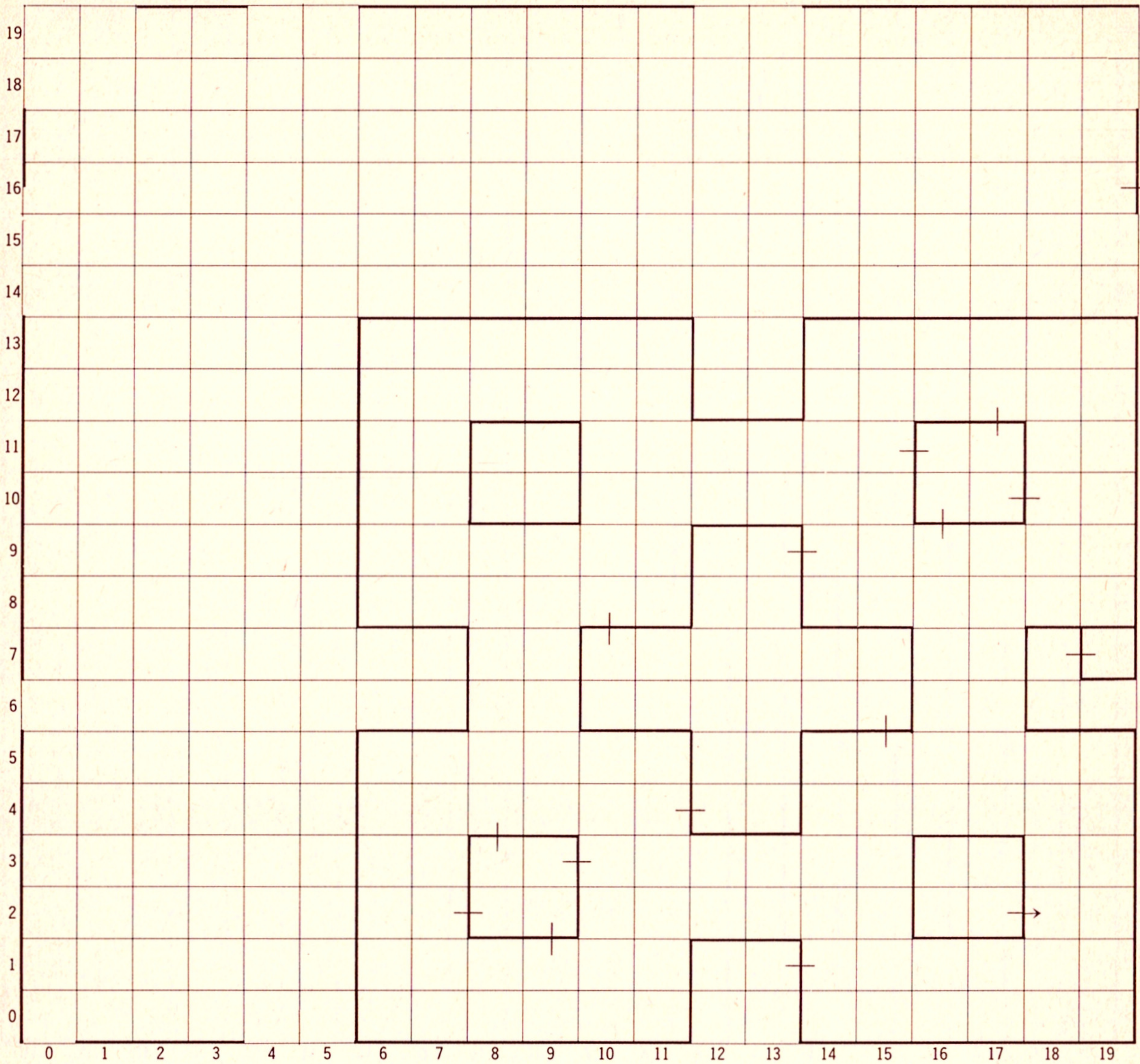
◐マップ内の記号◑
- 奇妙な紋章
- 修道院の鍵
- マジックシールド（伝説の盾）

この階でまずすべきことは『奇妙な紋章』を手に入れること。ここでいったん1階に戻り、KOD'sアーマーと『黒壇の鍵』を入手してから今度は『修道院の鍵』を探しておこう。それで恐らく南東に細長く伸びたマジックシールドのエリア以外はマッピングできたはずなので、3階に下りて必要なものを取ってくるのだ。

マジックシールドはHPはアーマーほどではないが、ACは低いし攻撃力はやけに高い。モーリスでACを上昇させ、早めに決着をつけないと前衛に死人が出る。倒せばKOD'sシールドに。

地下3階

修道院とシュートと剣の階



2階から3階に下りてきても、モンスターはあまり強くはならない。まあ、強いて挙げるなら攻撃力があってHPも高いライノウビートルや毒攻撃のワーライオン、それにワーアメーバが嫌な相手といったところだろうか。むしろ一度に3グループまで出現するようになるのが辛く、ノーシーアムスワームのダメージの小さいブレスでも数が多いために大ダメージになるというパターンが多い。いざという時にマカニトで応戦することを考えて、レベルは9以上が理想だろう。

さて、この階でやるべきことだが、実はそんなに多くない。まずはマッピングがてら南東に14×14ブロックを占める修道院の中に入り、『ミスリルの鍵』を入手しよう。なお、ここまでに手に入れた鍵などのアイテムはとりあえず持ってきておいた方がいいだろう。

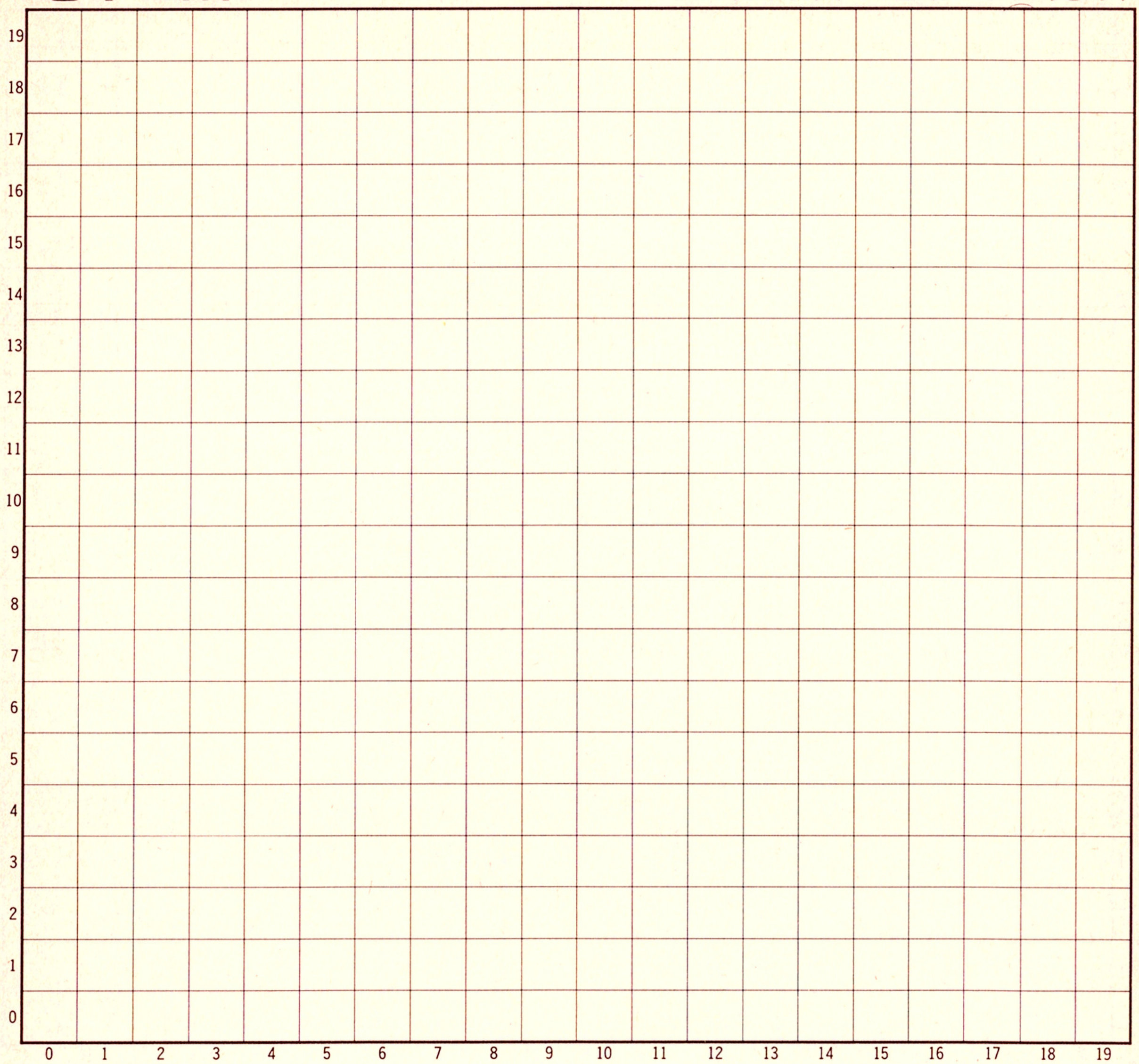
ここで一度2階に戻ってKOD'sシールドを手に入れてくれば、もうこの盾でいつでもディアルマの呪文は使い放題となり、マッピングの最中HPの回復に頭を悩ませることもなくなる。あまり苦労もせずにこのフロアのマップは完成するだろう。ただし3ヵ所にあるシュートには不用意に足を踏み入れたりしないように。パーティが弱っている時に、行ったこともない4階に放り込まれては全滅しても不思議はない。といっても4階で重要な品を手に入れるためには、結局これらのシュートのどれかに飛び込まなくてはならないのだが。

2階でマジックシールドを倒した先にある下り階段は3階への近道で、下りればそこには鍵のかかった扉があり、その先には第三のKOD'sアイテムが冒険者を待ち受けている。その名もマジックソードで、かなり高い確率でクリティカルヒットを飛ばしてくる魔剣だ。幸い呪文が無効化されないので、後衛もできる限りの魔法攻撃をして早めに決着をつけるといいだろう。勝てば魔法剣ハースニールがその手に！

◐マップ内の記号◑
- ミスリルの鍵
- シュート
- 井戸
- 落とし穴
- マジックソード(ハースニール)

地下4階

難易度最高の迷路の闇に兜あり



もし3階で誤ってシュートに落ちるとパーティ全滅の危険ありと書いたが、その最たる理由はこのフロアのモンスターがいきなり手強くなるからである。迷ってうろうろした日にはあっという間にレベルを吸い上げられ、しまいには惨めな屍をこのフロアで晒すことになるほど、強い敵が出現し始めるのだ。エナジードレインを持つスクライルとバンシーが、強力なブレスを吐くイビルアイと同時に現れるし、同様にエナジードレインを持ちながら5レベルの魔術師系呪文も操るヘルマスターは、火吹き犬ヘルハウンドを大量に引き連れてやってくる。懐かしのレッサーデーモンも現れてはマハリトでパーティのHPをすり減らすし、一見蜘蛛の化物にしか見えないウェブスピナーは実はアンデッドで2レベルもエナジードレインする能力を持っていたりする。こうなると魔術師は6レベルの呪文のラカニトやラダルトが使えないとお話にならないし、僧侶もマディをマスターしていてくれないと心細い。目標レベルはやはり11以上になってしまうだろう。反面オークロードのようなHPと攻撃力のみがウリで経験値が高い敵もいるので、レベルアップはそう難しくはないはずだ。

◐マップ内の記号◑

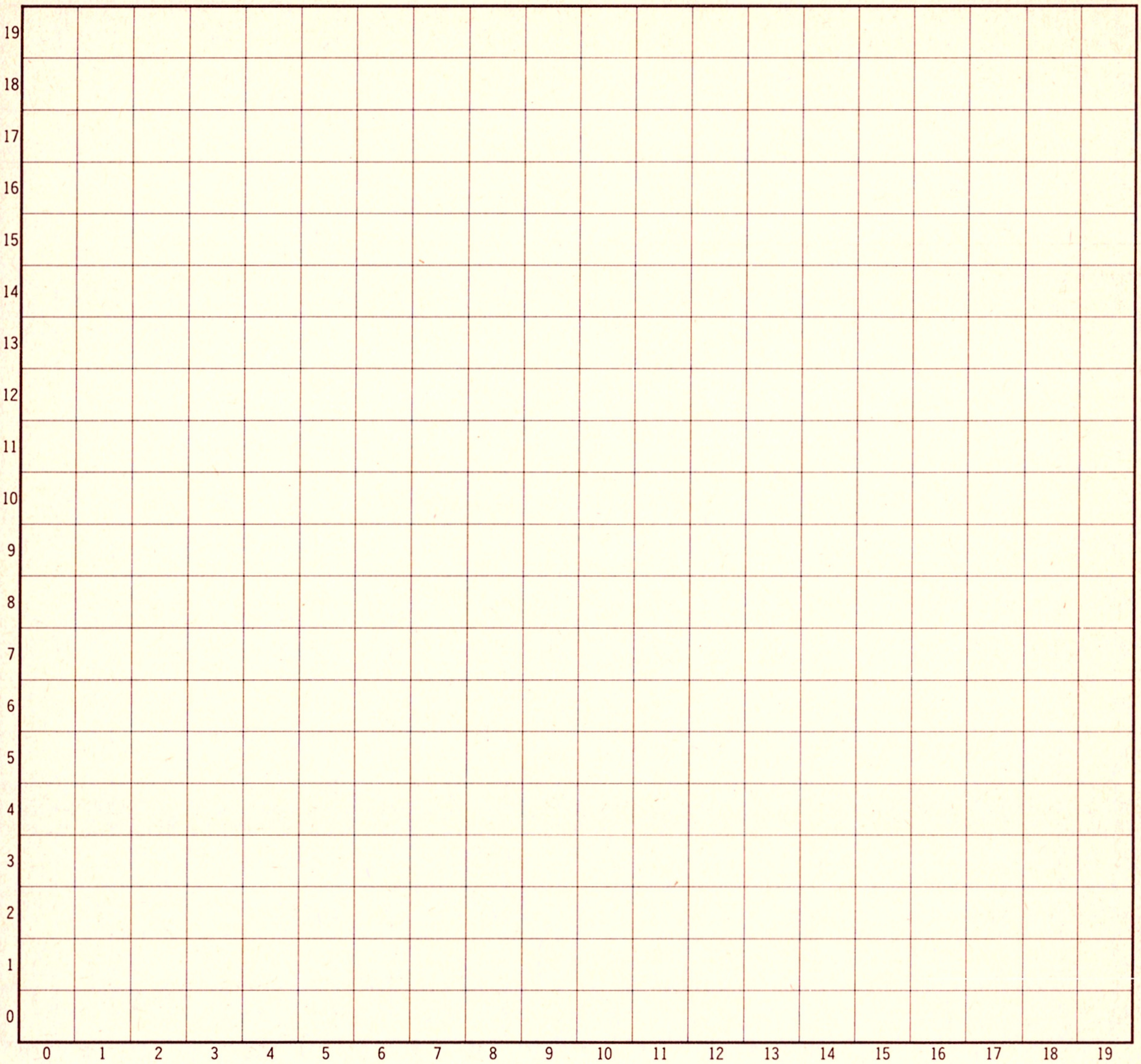
- ――呪文封じ
- ――マピロマハマディロマト(城へ)
- ――マスターキー
- ――マジックヘルム(伝説のかぶと)

このフロアの迷路の造りは極めて複雑だ。随所にダークゾーンはあるし、一方通行も扉ではなくシャッター(何もないように見えるため、いきなり退路を断たれる)が多く、テレポーターもそこかしこに存在する。マッピングの際にはデュマピックを惜しまずに常に位置を確認する必要があるし、今回の迷宮では最も難易度が高く、マッピングしがいのあるフロアだ。

この階で手に入れるべきアイテムは『................』だが、これは階段から下りてきても行けないブロックに隠されている。探すなら上に戻ってシュートから戻ってくること。主のマジックヘルムのところには3階のハースニールの先の階段から直行する。最強の呪文も使う強敵なので覚悟をば。倒せばKOD'sヘルムになるぞ。

地下5階

洞窟の結界の先に最後の装具が



　4階のモンスターが十分強かったから、ここはそれほど強くはならないだろう。まだ最下層が残ってる訳だし……などと考えてる君は甘い。この階ですでにウィズⅠの地下10階やⅡの6階に出現するモンスター以上に攻撃力のあるものも登場し、実質的にはここを攻略した時点で『ダイヤモンドの騎士』のシナリオの最大のヤマ場を越えたことになる。

　強敵を列挙してみよう。ドレインありの……………………を先頭に襲いかかってくるコウモリ軍団。石化能力を持ちHPも攻撃力も高いくせに経験値は低い……………………。懐かしの忍者……………とドレイン能力・高レベル呪文を合わせ持つ………………の混成部隊。以前よりハイレベルの呪文を使うようになった………と………………。ブレス能力の高いあのポイゾンジャイアントに、同様の力を持つアンデッド・……………………。100ポイントを越えるダメージを与えてくる……………………など、ざっと見ただけでレベル13の精鋭パーティでも勝てるかどうかという凶悪な連中揃いだ。とりあえずは上り階段のそばで戦闘を繰り返して宝箱を開け、レベルとともに前衛の装備をある程度向上させてから本格的な探索に入るといいだろう。

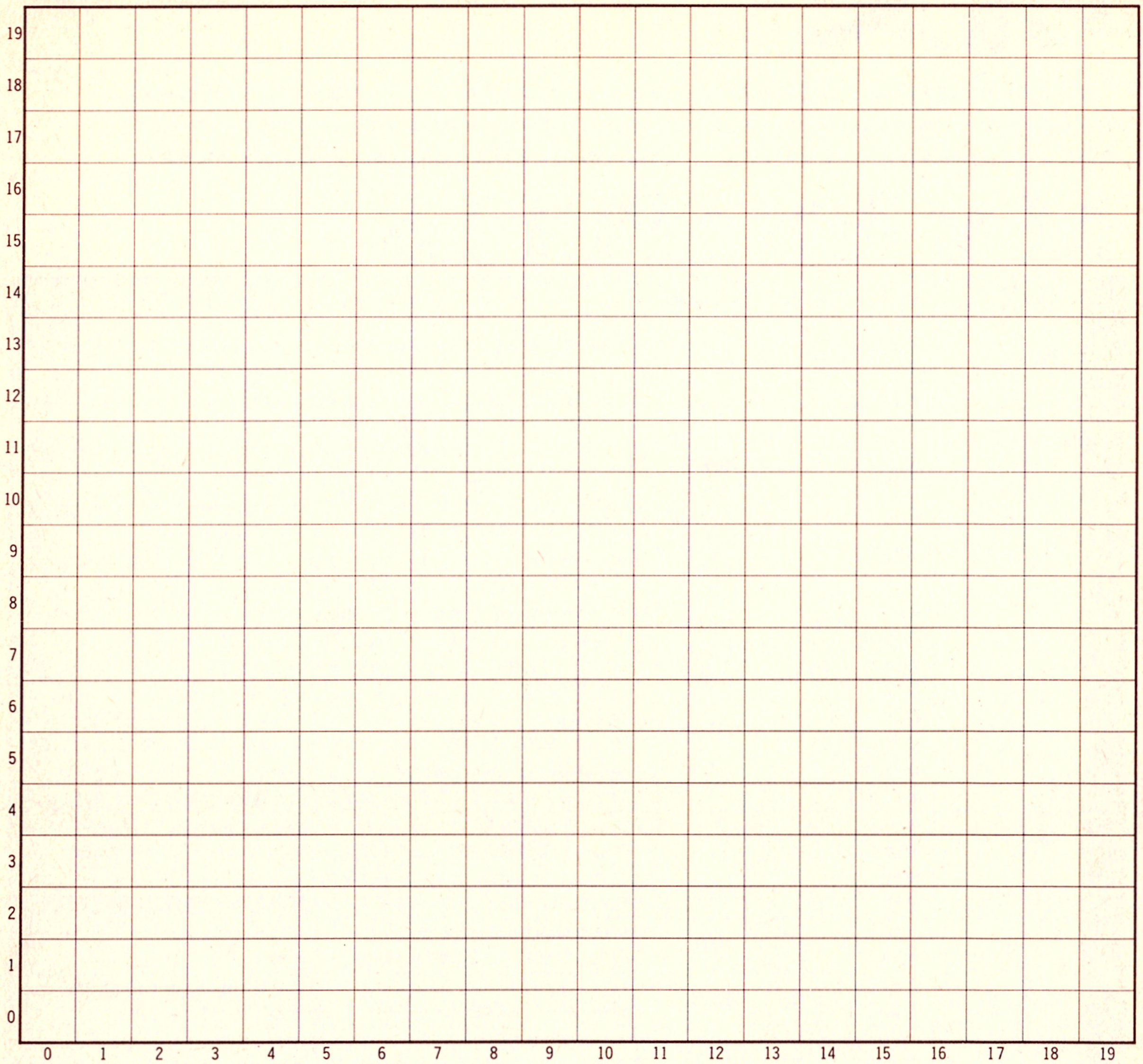
◐マップ内の記号◑
- ――泉
- ――落盤
- ――落とし穴
- ――？

　4階に比べて、迷路の構造ははるかに単純だ。斜めに走るループした大坑道を中心に枝道が伸びる洞窟を模しており、落盤や落とし穴でダメージを受ける位置さえ気をつければすぐにマッピングは完了するだろう。なお、枝道の先にある小部屋は扉はないものの玄室扱いになっており、戦闘後には宝箱がちゃんと出現する。

　このフロア唯一の扉の向こうにはダイヤモンドの騎士の最後の装具が待っているが、ここは結界になっていてある呪文を使わないと抜けられない。相手は2匹で当然強力な呪文を覚えている。前衛の攻撃力だけが頼りの辛い戦いになるだろう。勝てればこれで伝説の武具はすべて揃ったことになる。

地下6階

二重構造のおまけつきマップ



ここに下りてこられた以上、もうダイヤモンドの騎士の装備一式手に入れていると思う。そして魔術師は最低でもレベル13、マロールの呪文をマスターしているはずだ。

さて、パソコン版のII『ダイヤモンドの騎士』ではこの最下層で3種類のメッセージを探し出し、それをヒントに最後の謎解きをクリアしなければならなかった。謎がわかっているなら別だが、基本的にはこのフロアもマッピングしなくてはシナリオの目的である『グニルダの杖』を手にすることはできなかったのだ。しかしながらキーボードがないという制限上、ＦＣ版ウィズには謎の答を入力するモードは存在しない。シナリオII『リルガミンの遺産』では、本来なら謎を入力するところにアイテムがなければ通れない関門を設けて代用していたのは周知の通り。そしてIIIの場合は、騎士の装備が揃っていさえすればＯＫ。つまり６階をうろつくことなく条件を満たしてしまっているのだ。

まずは手っ取り早く『ニルダの杖』を取り戻し、城に持ち帰って、称号を受けておくのもいいだろう。そしてもう一度KOD'sアイテムを集め、最下層のマッピングと強力なアイテム探しを開始するのだ。

◐マップ内の記号◑

□□□

敵はとにかく強い。…………………などはIIに登場したものとは桁違いの戦闘力を持っており、それがグレーターデーモンとヘルマスターを率いてうろつき回っているのだ。新顔の……………… やサイデルも当然のように強力な呪文を唱えてくるし、………………………のブレスは50ダメージにも達する凄まじさ。さらにあのワードナより強い…………もいたりして、パワーアップして再登場のバンパイアロードやフラックなどの古株が可愛らしくさえ思えるほどなのである。キャラのＨＰが200ポイントあっても油断はできない。

最後に、このフロアは二重構造になっている。どういう意味かって？　ヒントは、石のブロックはひとつもないっていうことさ。

呪文

ウィズの呪文は魔術師系・僧侶系それぞれ7レベルに分かれており、各レベルごとに最大9回までのMPが設定される。総合MP制とは異なり、レベルによってはほとんど使わずにMPがあまるという妙味があるのだが、今回はさらに追加呪文やレベル変更呪文があり、これまでのI、IIとは違う魔法の使いかたが要求されるだろう。

MAGE'S SPELLS

レベル	呪文名	タイプ	対象	モード	コメント
1	Halito	単数攻撃	敵1体	戦闘時	火炎系呪文の基本形で、掌に収まるほどの大きさの火球が敵1体に1～8のダメージを与える。レベル1の頃に何回か使う程度の呪文。
	Mogref	AC低下	使用者	戦闘時	呪文を唱えた者の筋肉を硬化させ、敵の攻撃が当たりにくくする。ACが2ポイント低下するが、唱えている暇があったら攻撃した方がいい。
	Katino	攻撃支援	敵1グループ	戦闘時	敵1グループを眠らせて行動不能にし、直接攻撃のダメージを2倍にする催眠呪文。1レベルの呪文ながら、ある意味ではティルトウェイト以上に使える。
	Dumapic	特殊	なし	キャンプ	城へ戻る階段から数えて東、北、下に何ブロックの位置にいるのかが表示される。マップと組み合わせて初めて効果を発揮する呪文だ。
2	Dilto	攻撃支援	敵1グループ	戦闘時	1グループの敵を暗闇に包み、ACを2ポイント上昇させる呪文。攻撃の当たりにくい敵に効果的だが、この程度では心もとないところだ。
	Sopic	AC低下	使用者	戦闘時	呪文を唱えた者の姿を半透明にし、視認しにくくすることでACを4ポイント低下させる。が、それならメリトでも唱えた方がパーティにプラス。
	Melito ★	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	ウィズVからの新呪文。ハリトの複数形で、敵の1隊に1～8ダメージを与える火球を投げつける。迷宮の1、2階までならそこそこ頼りになる。
3	Mahalito	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	中規模範囲に火炎を発生させ、4～24ダメージを1グループに与える。メリトの約3倍の威力がある訳で、覚えるとパーティの戦闘力は飛躍的に上昇する。
	Molito	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	中規模範囲に火花の嵐を呼び起こし、3～18ダメージを1グループに与える。同レベルのマハリトよりもダメージが低いため滅多に使われない呪文だ。
	Morlis ※	攻撃支援	敵1グループ	戦闘時	ディルトの強化型呪文で、暗闇に包まれた敵はACを4ポイント上昇させられてしまう。攻撃呪文が効きにくくACの低いKOD'sモンスターに超有効。
4	Tzalik ★	単数攻撃	敵1体	戦闘時	ウィズVからの新呪文。神の拳と言う意味だとVのマニュアルに書いてあったが何だかよくわからない。24～58ダメージを与えるものの所詮は単数攻撃呪文。
	Dalto	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	中規模範囲を超低温の冷気に包み込み、6～36ダメージを与える冷気系の基本形呪文。もっぱら火炎に耐性のある敵に使われる。
	Lahalito	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	マハリトの上位呪文で、6～36ダメージを与える火炎地獄を中規模範囲に発生させる。ダルトとは同ダメージなので、敵を見て使い分けること。
5	Mamorlis	攻撃支援	敵すべて	戦闘時	モーリスの効果範囲を広げたタイプで、遭遇中の敵すべてのACを4ポイント上昇させる。しかしそんな必要に迫られることはなかったりする。
	Makanito	複数攻撃	敵すべて	戦闘時	レベル8未満に設定されている敵すべてを瞬時に塵に変えてしまう、無効化されない強力な呪文。敵が使わなくて良かった。アンデッド系には効果なし。
	Madalto	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	ダルトの強化呪文。より強力な冷気が重度の凍傷を引き起こし、1グループに8～64ダメージを与える。マカニトの効かない相手にはこっちで勝負。
	Zilwan ※	単数攻撃	敵1体	戦闘時	アンデッド系のモンスターをほぼ完全に破壊する。使う相手はHPの高い単数のアンデッドに限られるが、そういう敵に限って無効化能力が高いのだ。
6	Lakanito	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	中規模範囲の敵を窒息させる呪文で、マカニトと同じく無効化されなくなった。無効化能力の高いモンスターに有効で、今回最も頼りになる攻撃呪文だ。
	Masopic	AC低下	パーティ全員	戦闘時	ソピックの効果をパーティ全員に及ぼし、ACを4ポイント低下させる。直接攻撃の強いモンスターを相手にする時にかけておくと良い。
	Haman	特殊	敵す／パーティ全員	戦闘時	1レベル分の経験値と引き換えに、HP全員回復、全員治療、敵の強制テレポート、確実な呪文封じ、無効化能力の無効化のいずれかの効果が引き出せる。
	Ladalto ★	複数攻撃	敵1グループ	戦闘時	ウィズVからの新呪文。マダルトの上を行く冷気系の最高位呪文で、34～98ダメージを叩き出す。期待値は僧侶系のマリクト以上だ。
7	Malor	特殊	パーティ全員	キャンプ／戦闘時	迷宮内のテレポート。キャンプ時は座標指定で、戦闘時にはランダムテレポートとなる。便利だが、不注意な座標指定はメンバー全員の死を招く。注意！
	Mahaman	特殊	敵すべて／パーティ全員	戦闘時	ハマンの効果に全員のAC低下、死者の確実な蘇生が加わる。ハマンもおなじだが、それらの効果のうち3種が表示され、ひとつを選ぶことになる。
	Tiltowait	複数攻撃	敵すべて	戦闘時	交戦中の敵すべてに核爆発のエネルギーを利用した爆炎を浴びせ、10～150ダメージを与える。最強だが、今回の敵はこれを受けても死なない奴がうようよ。

★は新呪文、※はレベル変更のあった呪文です。

PRIEST' SPELLS

レベル	呪文名	タイプ	対象	モード	コメント
1	Kalki	ＡＣ低下	パーティ全員	戦闘時	パーティ全員のＡＣを１ポイントだけ低下させる。魔術師系のモグレフや同レベルのポーフィックよりは使えるが、それも何重かにかけてのお話。
1	Dios	治療回復	メンバー１人	いつでも	ＨＰを１～８ポイント回復させる。とりあえず最初はこの回復呪文で耐え抜くしかないが、どうにも効果が低すぎる。レベル５までの辛抱だ。
1	Badios	単数攻撃	敵１体	戦闘時	ディオスを逆転させ、生命力を奪い去ることによって１～８ダメージを敵１体に与える攻撃呪文。回復のためにＭＰを温存した方がましだろう。
1	Milwa	特殊	なし	いつでも	魔法の光を造り出し、３ブロック先まで見通せるようになる。隠された扉も発見できるが、30歩しかもたないので実用性は低い。
1	Porfic	ＡＣ低下	使用者	戦闘時	使用者の周囲に魔法障壁を張り巡らせ、ＡＣを４ポイント低下させる。つまり魔術師系のソピックと同じ効果。やはり攻撃した方がいいぞ。
2	Matu	ＡＣ低下	パーティ全員	戦闘時	カルキの倍の効果を持ち、全員のＡＣを２ポイント低下させる。これくらいなら唱えておいても気休めになってくれるだろう。が、ＭＰは温存した方が…。
2	Calfo	特殊	宝箱	宝箱開封時	宝箱に仕掛けられた罠を透視し、95％の確率でその種類を見抜く。盗賊のレベルが低いうちはなるべく併用した方がいいだろう。致命の罠もあるのだから。
2	Manifo	攻撃支援	敵１グループ	戦闘時	敵１グループを金縛りにして行動不能にし、直接攻撃のダメージを倍増する呪文。カティノと効果は同じだが、どういう訳かこちらは効きにくい気がする。
2	Montino	攻撃支援	敵１グループ	戦闘時	中規模範囲の敵の周囲の音を遮断し、かかった者の呪文を戦闘終了時まで使用不能にする。魔法を使う相手に効果絶大だが、自分が先に封じられないように
2	Kandi ※	特殊	全冒険者中1人	キャンプ	迷宮で行方不明になった者の位置を、何階の北東・北西・南東・南西どのブロックかで示す。ほとんど使わないため、レベル５から３ランク低下。
3	Dial ※	治療回復	メンバー１人	いつでも	ＨＰを２～16ポイント回復させるディオスの強化型。これを覚えると回復が多少楽になるが、図に乗って使うとディアルコが使えなくなるので注意が必要。
3	Badial ※	単数攻撃	敵１体	戦闘時	ディアルを逆転して２～16ダメージを与える攻撃呪文。グループ攻撃ならまだしも、単数攻撃呪文ではＭＰがもったいない。
3	Dialko	治療回復	メンバー１人	いつでも	麻痺した者を治療し、行動可能にする。麻痺している者は何もできないのでこの呪文ですぐに治しておかないと危険だ。呪文の残量には気をつけて。
3	Latumapic	特殊	敵すべて	いつでも	戦闘が始まった時点で敵の正体が判明する。効果は冒険の間中有効なので、覚えたら迷宮に入るなり唱えておくこと。不確定グラフィックも見たいけどね。
4	Lomilwa ※	特殊	なし	いつでも	ミルワの強化バージョン。ダークゾーンや特定のブロックに足を踏み入れない限り、効果は冒険中持続するから使い得。
4	Litokan ※	複数攻撃	敵１グループ	戦闘時	中規模範囲に炎の塔を生じさせ、３～24ダメージを与える。僧侶系には珍しい複数攻撃呪文で、レベル５から下がってきて使いやすくなった。
4	Bamatu ※	ＡＣ低下	パーティ全員	戦闘時	マツの倍の効果を持ち、ＡＣを４ポイント低下させる。〝Ｂａ〟がついている呪文にしては珍しく効果は逆転していない。魔術師のマゾピックと同じ。
4	Latumofis	治療回復	メンバー１人	いつでも	毒を中和する治療呪文。冒険者はいつ何時毒に冒されるかわからないので、このレベルのＭＰ残量も要チェック。治療できないと死期は近いぞ。
4	Maporfic	ＡＣ低下	パーティ全員	いつでも	ポーフィックを改良した呪文で、全員のＡＣを２ポイント低下させる上に冒険中効果が持続する。迷宮に入ったら即唱えておくこと。
5	Dialma	治療回復	メンバー１人	いつでも	ＨＰを３～24ポイント回復させる。ディオス３回分の効果があるが、やはりばらつきがあり過ぎていざという時の信頼性は低い。惜しまず使おう。
5	Badialma	単数攻撃	敵１体	戦闘時	ディアルマの逆転。敵１体に３～24ポイントのダメージを与えるのだが、１レベル下のリトカンは同ダメージの複数攻撃呪文。馬鹿らしくて使う気がしない
5	Di	治療回復	メンバー１人	キャンプ	死亡した者をＨＰ１で蘇生させる。成功率は使用者の信仰心と死者の生命力に左右されるが、決して高い数字ではない。なるべくならカント寺院におまかせ
5	Badi	単数攻撃	敵１体	戦闘時	敵の心臓に冠状動脈血栓を誘発して死に至らしめる。ただし効かなければ敵は無傷。ディが蘇生だから逆転して死の呪文になる訳だ。
6	Lorto	複数攻撃	敵１グループ	戦闘時	真空の刃が中規模範囲の敵に６～36ダメージを与える。ダルトやラハリト並の威力はあるのだが、このレベルのＭＰはマディのためにとっておくべき。
6	Madi	治療回復	メンバー１人	いつでも	毒・麻痺・石化を治療し、ＨＰを最大値まで回復する。これが使えるうちはパーティも安泰。ただし使い惜しみをし過ぎないように。
6	Mabadi	単数攻撃	敵１体	戦闘時	ＨＰを１～８ポイント残してすべて奪うので、異常にＨＰの高い敵には有効だ。とはいえむしろ敵に使われた時の方が怖い。高レベルキャラもぽっくり死ぬぞ。
6	Loktofeit	特殊	パーティ全員	戦闘時	全員の装備と所持金の大半を失う代わりに城に戻れる。呪われたアイテムを外す時には重宝するが、実際に使うことは皆無でしょう。
7	Malikto	複数攻撃	敵すべて	戦闘時	交戦中の敵すべてに12～72ダメージを与える僧侶系最強の攻撃呪文。が、今回の迷宮にはこの程度で死んでくれるモンスターはなかなかいない。
7	Kadorto	治療回復	メンバー１人	いつでも	ディの１ランク上の蘇生呪文で、成功すればＨＰフルの状態で蘇る。灰になってしまった者にも有効だが、失敗は即ロストにつながる。戦闘時も使える。

Wizardry®

CARACTER'S STATUS CARD

NAME/ ALIGNMENT/ CLASS/

RACE/ AGE/ AC/

STRENGTH/

IQ/

PIETY/

VITALITY/

AGILITY/

LUCK/

LEVEL

HIT PTS.

ITEMS

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

(CAREER) M / / / / / /

(NOTES) P / / / / / /

MAGE'S SPELLS

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Halito	Dilto	Mahalito	Tzalik	Mamorlis	Lakanito	Malor
Mogref	Sopic	Molito	Dalto	Makanito	Masopic	Mahaman
Katino	Melito	Morlis	Lahalito	Madalto	Haman	Tiltowait
Dumapic				Zilwan	Ladalto	

PRIEST'S SPELLS

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Kalki	Matu	Dial	Lomilwa	Dialma	Lorto	Malikto
Dios	Calfo	Badial	Litokan	Badialma	Madi	Kadolto
Badios	Manifo	Dialko	Bamatu	Di	Mabadi	
Milwa	Montino	Latumapic	Latumofis	Badi	Loktofeit	
Porfic	Kandi		Maporfic			